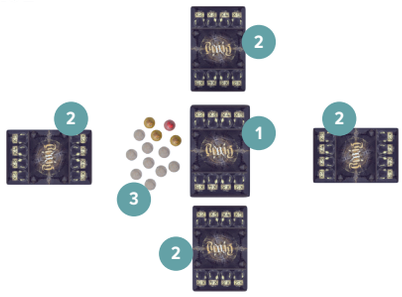
MISE EN PLACE



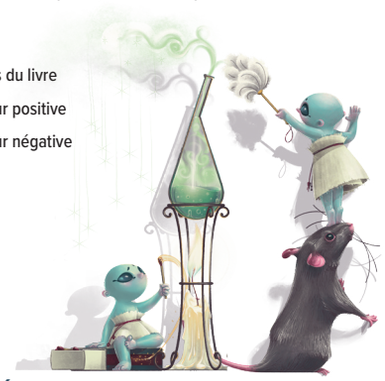
1. Mélangez les 90 cartes Bibliothèque et formez une pioche face cachée.
2. Placez 1 carte face cachée devant chaque joueur pour former leur Étagère active.
3. Placez tous les jetons Mixture à côté de la pioche.
4. Chaque joueur pioche 5 cartes Bibliothèque.
5. Le dernier joueur à avoir bu une boisson au goût étrange devient le premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs vont jouer à tour de rôle en sens horaire. À leur tour, ils piocheront une carte puis en joueront une ou plusieurs sur leur Étagère ou sur celles de leurs adversaires. Jouez chacun votre tour jusqu'à accomplir l'une des conditions mettant fin à la partie, voir « Fin de partie ».

CARTES BIBLIOTHÈQUE

1. Poids du livre
2. Valeur positive
3. Valeur négative



ÉTAGÈRES ACTIVES ET FERMÉES

Chaque Étagère est constituée d'une carte face cachée qui peut accueillir plusieurs cartes face visible. Les Étagères peuvent se dérouler en une longue colonne ou être toutes séparées devant le joueur, de gauche à droite. L'Étagère la plus à droite ou la plus basse est dite « active » car elle peut accueillir de nouvelles cartes. Une Étagère est « fermée » lorsqu'une carte y est placée face cachée, initiant ainsi une nouvelle Étagère.

JETONS MIXTURE

Les jetons Mixture peuvent être placés sur les Étagères afin d'activer leurs multiplicateurs de score. Selon leur type, ils sont placés à des moments différents, mais toujours sur l'espace disponible le plus à gauche de l'Étagère choisie. En fin de partie, les multiplicateurs les plus à droite de chaque Étagère sont comptabilisés pour le décompte final.

MIXTURE BRILLANTE

Vous recevez ces jetons en fermant l'Étagère active d'un adversaire. Utilisez-les pour fermer votre Étagère active ou améliorer un multiplicateur de score.

MIXTURE DORÉE

Vous recevez ces jetons en fermant l'Étagère active d'un adversaire. Utilisez-les immédiatement pour améliorer le multiplicateur de score d'une de vos Étagères.

MIXTURE RUBEDO

Vous ne recevez ce jeton qu'en fin de partie. Le joueur possédant le plus d'icônes de scores négatives et de cartes en main le reçoit, voir section « Décompte des points ». Utilisez-le immédiatement pour améliorer le multiplicateur de l'une de vos Étagères.

TOUR DE JEU

Chaque tour est divisé en trois phases, effectuées dans l'ordre suivant :

PHASE PIOCHE

Piochez une carte Bibliothèque et placez-la dans votre main. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa main.

PHASE MIXTURE

Placez autant de jetons Mixture brillante que souhaité sur votre Étagère active. Vous placez toujours ces jetons sur le multiplicateur disponible le plus à gauche de l'Étagère.

PHASE CARTE

Exécutez une des actions suivantes :

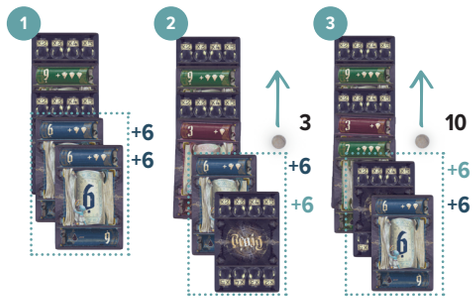
1. Placer 1 ou 2 cartes sur votre Étagère active.
2. Placer 1 carte sur l'Étagère active d'un adversaire.
3. **2 joueurs :** Fermer votre Étagère active si sa valeur totale est de 13, sans payer de jeton.

PLACER DES CARTES ET FERMER DES ÉTAGÈRES

À chaque tour, vous ajouterez une ou plusieurs cartes sur une Étagère active. Avant de placer une carte, additionnez sa valeur à celle de toutes les autres cartes composant l'Étagère. Si cette valeur est inférieure ou égale à 13, placez la nouvelle carte face visible à la suite des précédentes (voir illustration). Si cette valeur est supérieure à 13, fermez cette Étagère en plaçant votre carte face cachée. Cette carte est désormais la nouvelle Étagère active.

Lorsque vous posez deux cartes, comptabilisez la valeur totale avant de placer chacune des cartes.

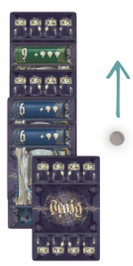
1. Les deux cartes peuvent être placées face visible.
2. La 1re peut être placée face visible et la seconde face cachée.
3. La 1re peut être placée face cachée et la seconde face visible.



PLACER 1 OU 2 CARTES SUR VOTRE ÉTAGÈRE ACTIVE

Vous pouvez jouer une ou deux cartes de votre main sur votre Étagère active. Vous ne pouvez jouer deux cartes que si celles-ci sont de valeur identique.

Les cartes doivent être positionnées de manière à ce que leur partie supérieure indique des points positifs.



Pour fermer votre Étagère active, vous devez défausser un jeton Mixture brillante avant de placer une carte fermant votre Étagère. Si vous ne pouvez pas défausser de jeton, vous ne pouvez pas fermer votre Étagère active.

PLACER UNE CARTE SUR L'ÉTAGÈRE ACTIVE D'UN ADVERSAIRE

Vous pouvez jouer une carte de votre main sur l'Étagère active d'un adversaire.

Choisissez si cette carte indique une valeur positive ou négative, en modifiant son sens de positionnement. La somme des icônes d'une Étagère ne doit jamais être négative, vous pouvez donc être forcé à jouer une valeur positive sur l'Étagère d'un adversaire.

Si votre carte ferme l'Étagère active de votre adversaire, celui-ci pioche une carte Bibliothèque et l'ajoute à sa main. Puis, prenez un jeton Mixture brillante de la réserve et placez-le devant vous. Si aucun n'est disponible, prenez un jeton Mixture dorée et placez-le immédiatement sur une de vos Étagères.

Enfin, si vous n'avez pas fermé l'Étagère d'un adversaire ni pris de jeton, piochez une carte Bibliothèque en guise de bonus.

PARTIE 2 JOUEURS — FERMER VOTRE ÉTAGÈRE ACTIVE

Après avoir pioché une carte, si la valeur de votre Étagère active est exactement égale à 13, vous pouvez utiliser votre tour pour fermer celle-ci en jouant une carte de votre main pour démarrer une nouvelle Étagère. Vous pouvez ensuite prendre un jeton de la réserve. Si un jeton Mixture brillante est disponible, vous devez le prendre et le placer devant vous. Sinon, prenez un jeton Mixture dorée et placez-le immédiatement sur l'une de vos Étagères.

FIN DE PARTIE

Lorsqu'un joueur prend le dernier jeton Mixture dorée ou la dernière carte Bibliothèque, la partie se termine à la fin de son tour.

DÉCOMPTE DES POINTS

À la fin de la partie, les joueurs doivent calculer qui obtiendra le jeton Mixture rubedo. Ils additionnent pour cela le nombre de cartes de leurs mains et le nombre d'icônes négatives sur leurs Étagères. Le joueur possédant le résultat le plus élevé reçoit le jeton Mixture rubedo et le place sur le multiplicateur le plus à gauche de l'Étagère de son choix. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'icônes de points négatifs remporte le jeton. S'il y a à nouveau égalité, personne ne remporte le jeton.

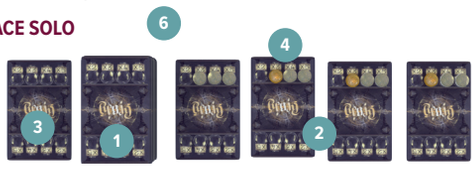
Les joueurs doivent maintenant additionner les points de chacune de leurs Étagères, y compris leur Étagère active. Pour chaque Étagère, additionnez ou soustrayez les icônes présentes, puis multipliez le résultat total par le multiplicateur occupé le plus à droite de la carte.

Le joueur possédant le score le plus élevé est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur possédant le plus d'Étagères est déclaré vainqueur. S'il y a encore égalité, les joueurs partagent la victoire.

PARTIE SOLO

Dans une partie solo, vous jouez contre un adversaire artificiel, l'Automa.

MISE EN PLACE SOLO



Au lieu de suivre la mise en place multijoueur, suivez les instructions ci-dessous :

1. Retirez du jeu le jeton Mixture rubedo ainsi que toutes les cartes de valeur 0. Mélangez les 81 cartes restantes et placez-les face cachée pour former la pioche Bibliothèque.
2. Placez 4 cartes face cachée à droite de cette pile pour former les Étagères de l'Automa.
3. Placez 1 carte face cachée à gauche de cette pile pour former votre Étagère.
4. Placez les jetons Mixture sur les Étagères de l'Automa comme indiqué ci-dessous, selon le niveau de difficulté choisi :

Niveau 1 - Normal

Niveau 2 - Difficile

Niveau 3 - Maître

5. Prenez 4 cartes Bibliothèque en main.
6. Laissez un espace libre à côté de la pioche Bibliothèque pour former une défausse.

TOUR DE JEU SOLO

Une partie contre l'Automa se déroule de manière différente d'une partie multijoueur. Chacun de vos tours suivra les 5 étapes ci-dessous. Une fois fini, recommencez votre tour.

1. Piocher
2. Remplir l'Étagère de l'Automa
3. Placer des jetons Mixture brillante
4. Remplir votre Étagère
5. Défausser une carte

PIOCHER

À l'exception du 1er tour, piochez toujours jusqu'à avoir 4 cartes en main.

REMPLIR L'ÉTAGÈRE DE L'AUTOMA

Au début de la partie, l'Étagère la plus à gauche de l'Automa est considérée comme active. Respectez les règles suivantes pour y placer une carte de votre main :

- La ou les icônes positives doivent se situer sur la partie supérieure de la carte.
- Premier tour — Jouer une carte de votre choix.
- Tours suivants :
  - La 1re carte de la défausse est **rouge** (valeur 1, 2, 3) - jouez une carte **verte** (valeur 7, 8, 9).
  - La 1re carte de la défausse est **bleue** (valeur 4, 5, 6) - jouez une carte **bleue** (valeur 4, 5, 6).
  - La 1re carte de la défausse est **verte** (valeur 7, 8, 9) - jouez une carte **rouge** (valeur 1, 2, 3).

Si vous ne pouvez pas jouer de carte de la couleur indiquée, prenez la première carte de la pile de défausse et placez-la sur l'Étagère active de l'Automa.

Si cette carte passe la valeur totale de son Étagère active au-dessus de 13, vous devez alors la placer face cachée afin de fermer l'Étagère. L'Étagère placée directement à droite devient la nouvelle Étagère active. Ainsi, les Étagères de l'Automa sont fermées lorsqu'elles sont composées d'une carte face cachée au-dessus et au-dessous.

PLACER DES JETONS MIXTURE BRILLANTE

Si vous possédez des jetons Mixture brillante, vous pouvez les placer sur la ou les Étagères de votre choix, en suivant la règle multijoueur. Remarque : vous ne pouvez pas placer de jeton Mixture dorée sur vos Étagères, ils seront placés sur les Étagères de l'Automa en fin de partie.

REMPLIR VOTRE ÉTAGÈRE

Jouez 1 ou 2 cartes de votre main sur votre Étagère active en suivant la règle multijoueur (3 et 4 joueurs) et en respectant les exceptions suivantes :

- Fermer votre Étagère active ne vous coûte pas de jeton Mixture brillante.
- Si votre carte élève la valeur totale de votre Étagère à 13, fermez-la immédiatement en y plaçant la 1re carte face cachée de la pile Bibliothèque.

À chaque fois que vous fermez une de vos Étagères actives, prenez le jeton Mixture de l'Étagère active de l'Automa placé sur le multiplicateur le plus à droite et placez-le à côté de votre Étagère. Si l'Automa n'a pas d'Étagère active (en fin de partie), ne recevez pas de jeton.

Remarque : en solo, vous pouvez utiliser une colonne unique pour toutes vos Étagères, ou en ajouter de nouvelles à gauche des précédentes (et non à droite comme en multijoueur).

DÉFAUSSER UNE CARTE

Défaussez une carte de votre main face visible sur la défausse. Attention, cette carte orientera votre prochain tour de jeu, lorsqu'il faudra placer une carte sur l'Étagère active de l'Automa.

FIN DE PARTIE SOLO

Une fois les quatre Étagères de l'Automa fermées, la partie s'achève à la fin du tour en cours. Vous avez donc la possibilité de jouer une dernière fois avant de finir la partie.

Si la pile de défausse est vidée, la partie s'achève également. Continuez alors à jouer autant de tours que possible jusqu'à être bloqué, puis passez au décompte des points.

DÉCOMPTE DES POINTS SOLO

En fin de partie, placez ainsi tous les jetons Mixture dorée sur les Étagères de l'Automa :

- Si aucun autre jeton Mixture n'est présent sur une Étagère donnée, placez-y le jeton Mixture dorée sur le multiplicateur le plus à gauche (x2).

- Si au moins un autre jeton Mixture est présent sur une Étagère donnée, placez-y le jeton Mixture dorée sur le multiplicateur le plus à gauche qui n'est pas un x2.

Comptabilisez les points de l'Automa en suivant les règles multijoueurs, à l'exception suivante : l'Automa multiplie ses points par le multiplicateur le plus à droite d'une Étagère donnée, même si la case x2 est vide.

Suivez maintenant les règles multijoueurs pour comptabiliser les points de vos Étagères et comparez les scores : si vous avez plus de points que l'Automa, vous remportez la victoire !

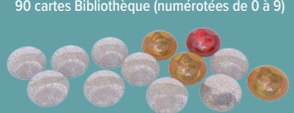
Vous ne comptez plus les journées interminables passées à diluer des solvants et à chauffer des flacons de mixtures liquides. L'air moite a pénétré les montagnes de livres de cette bibliothèque sans âge. Vos collègues alchimistes recherchent la transmutation parfaite, mais la fatigue des jours et la lumière vacillante de la bougie mènent votre esprit au doute : d'autres auraient-ils compromis vos expériences lorsque vous aviez le dos tourné ?

À PROPOS

Rebis est un jeu de cartes pour 1 à 4 joueurs où il vous faudra placer la bonne carte au bon endroit au bon moment. Fastoche !

CONTENU DE LA BOÎTE

90 cartes Bibliothèque (numérotées de 0 à 9)



13 jetons Mixture (9 brillantes, 3 dorées, 1 rubedo)

CRÉDITS

Mécanique : Gaetano Cavallaro
Illustrations : Paolo Voto
Éditeur : ThunderGryph Games
Direction du projet : Gonzalo Aguirre Bisi
Direction artistique : Pierpaolo Paoletti
Rédaction des règles : Jonathan Cox
Correction des règles : Cristina Aguirre Bisi
Conception graphique : Daniel Tosco
Maquettes : Erick Tosco
Traduction française : The Rulebook Translator
Grâce au soutien de : Cristina Bisi et Luis González

LANGUES DISPONIBLES

Livret numérique disponible à thundergryph.com/matchbox

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º,
41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2022 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.